EN NYBÖRJARKURS I KARTRITNING I ADOBE PHOTOSHOP DEL 1: GROTTSYSTEM



Välkommen till första delen i ämnet kartritning. Jag har ofta förfärats över hur dåliga kartorna är som följer med i äventyr som man laddar ner från internet. Istället för att gnälla skall jag nu gör något åt saken genom att intresserade en grundkurs över hur man snabbt gör fina kartor i programmet adobe photoshop som hädanefter bara benämns photoshop.

Photoshop är ett utmärkta ritprogram finns i många versioner och eftersom jag beskriver det efter min version så kanske inte allt jag skriver stämmer överens med din version. Då får du leta efter motsvarande funktion på din version. Eftersom jag använder in Mac ser bilderna lite olika om man jämför med PC, dock finns alla funktioner i båda versioner.

Jag antar att ni som använder Photoshop har lärt er lite av grunderna, var de olika knapparna och funktionerna finns.

Första delen i denna snabbkurs behandlar grottkartor, där troll, drakar och andra monster verkar härska oinskränkt i väntan på att tappra äventyrare skall försöka ta deras skatter ifrån dem. Nog om detta. Nu startar vi kursen.

Jörgen Karlsson

1.0 Starten

1.1 Starta upp photoshop

1.2 När programmet har laddat färdigt så går du in på menyn arkiv och välj **”Nytt...”**
Nu skall en ruta ha dykt upp på skärmen **(bild 1)** som vi skall fylla i.

1.3 Det första vi skall fylla i är **”Namn”**. Vi skall alltså döpa vad bilden (i detta fall kartan) skall heta.
Jag väljer att döpa min grotta till ”Salomirs Grottor”

1.4 Nästa sak vi ska fylla i storleken på bilden. Du kan välja valfri storlek men tänk på att den skall rymmas på en A4 om du inte har en skrivare som kan skriva ut ett större format.
Jag väljer en bredd och en höjd på 18 cm.

1.5 Sedan kommer valet av **”Upplösning”**. Eftersom jag vill att bilden skall vara av bra kvalité och inte innehålla några kantiga pixlar när jag skriver ut den väljer jag 170 pixlar/tum (OBS! att jag väljer tum istället för cm). Detta är den normala upplösningen vid dagstidningstryck.

1.6 Sedan kommer valet av **”Läge”** och här väljer vi gråskala eftersom detta gör bilden lättare än om jag hade valt en färgskala.

1.7 Till sist kommer valet av **”Innehåll”** där väljer vi vitt. Detta kommer att göra att min karta kommer att ha en vit platta.
Sedan är det bara att trycka på **”OK”**.



Bild 1: ”Nytt”

2.0 Rutnät

2.1 När du tryckte på OK skall ett nytt papper **(bild 2)** dykt upp på skärmen som är helt vitt. Det första vi nu skall göra är ett rutnät.

2.2 Börja med att gå till Lagerpaletten och välj **”Nytt lager” (bild 3).** En ruta dyker upp **(bild 4)**. Döp lagret till **”Rutnät”** och tryck **”OK”.**
Det skall nu finnas två lager i lagerpaletten **(bild 5)**. Ett som heter bakgrund och ett som heter Rutnät. Välj lagret som heter Rutnät om det inte automatiskt väljs.

2.3 Zooma nu in ett av hörnen på bilden med hjälp av förstoringsglaset som finns i verktygspaletten.

2.4 Välj svart färg och rita ett ”L” som är 25 pixlar hög och 25 pixlar bred **(bild 6)**. Det lättaste sättet är att rita upp pixlarna en och en och räkna dem.

2.5 Gör en markeringram runt L:et med markering-verktyget **(bild 7)** som finns längst upp till vänster på verktygsfönstret. När du gjort detta skall en roterande fyrkant synas runt L:et **(bild 8)**.

2.6 Gå nu under menyn **”Redigera”** och välj kommandot ”Ange mönster”.

2.7 När du gjort detta avmarkerar du L:et.

2.8 Gå nu återigen under menyn ”Redigera” och välj kommandot **”Fyll...”**.
En ny ruta dyker upp **(bild 9)**. Där det står ”använd” väljer du mönster. Har du en senare version av photoshop så måste du också välja vilket mönster du skall fylla i med. I detta fall väljer du det mönster du just skapat.
Tryck sedan på **”OK”.** Nu skall ett svart mönster ha uppstått på bilden **(bild 10)**.

2.9 Välj nu att spara bilden i photoshop-format (psd-format). Glöm inte nu att spara bilden efter varje punkt du gör hädanefter.
Detta görs snabbast med snabbkommando.
Mac: Runa S • **PC:** Ctrl S

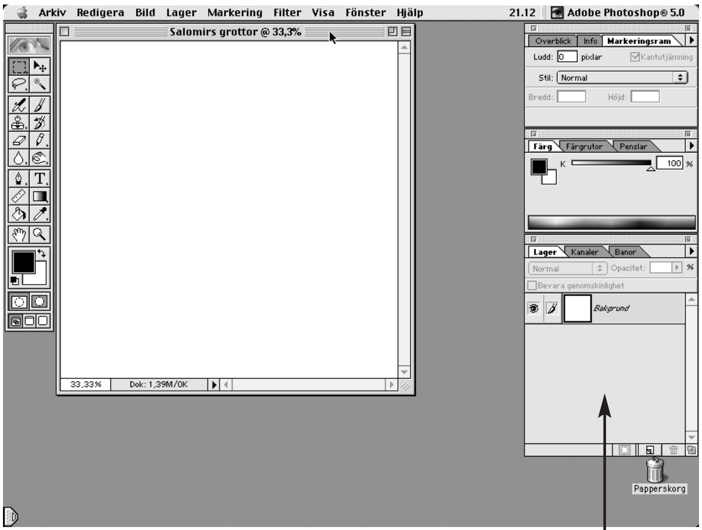


Bild 2: ”Nytt papper”

Lagerpalett



Bild 3: ”Nytt lager”

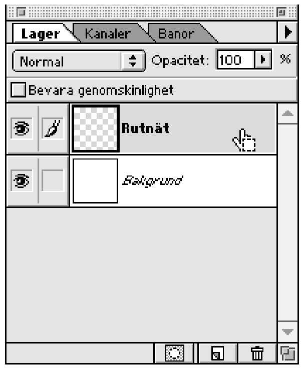


Bild 5: ”Två lager”



Bild 4: ”Nytt lager meny”

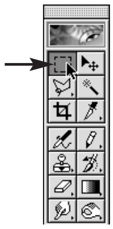


Bild 7: ”Markeringsverktyg”

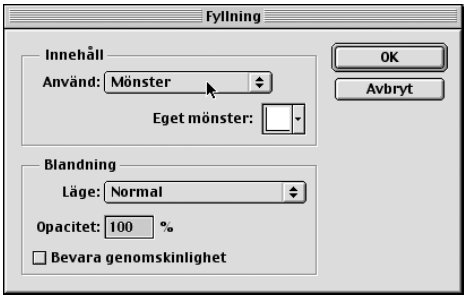


Bild 9: ”Fyllningsmeny”

Bild 6: ”Utritat L” (inzoomad bild)

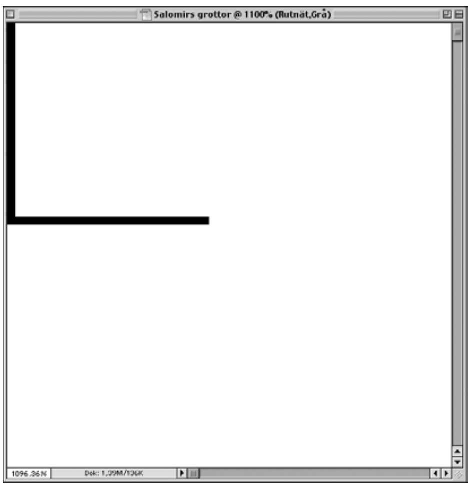


Bild 8: ”Markerat L” (inzoomad bild)

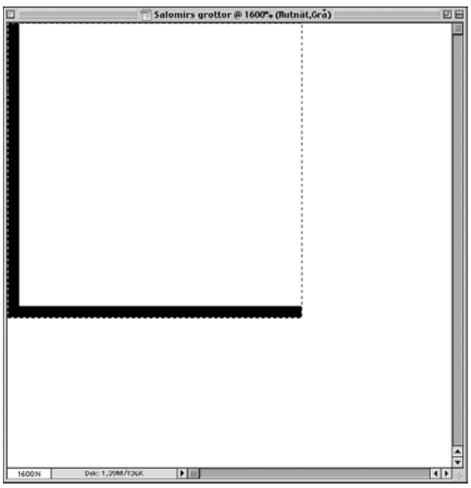
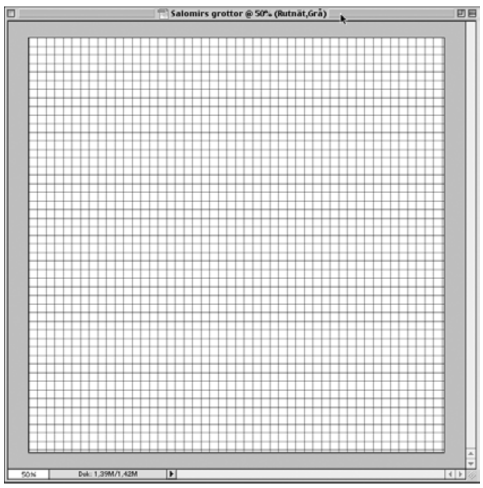


Bild 10: ”Färdigt rutnät”



3.0 Grottkonturen

3.1 Nästa steg vi ska ta är att göra grottans konturer. Gå nu till lagermenyn och välj återigen **”Nytt Lager”.**
Döp detta lager till **”Grottkontur 1”** och tryck sedan **”OK”.**

3.2 Välj nu pennan på verktygspaletten, välj svart färg och välj en penna med en diameter på cirka 10 pixlar.

3.3 Nu är det bara att rita ut grottans konturer. Det underlättar om du tidigare skissat upp kartan på ett vanligt papper. Det är viktigt att berget sidor går ända ut i kanten på bilden. Se bilden som jag gjort **(bild 11)**. Tänk på att göra grottans rum stora. Det är lätt hänt att man gör grottans rum för små.

3.4 **Duplicera** sedan Grottkonturslagret och döp det nya lagret till **”Grottkontur 2”.**

3.5 Spara (se punkt 2.9)

4.0 Färgläggning av berget

4.1 Välj nu lagret **”Grottkontur 1”** och välj en ljusgrå färg

4.2 Välj färgpytsen **(bild 12)** från verktygspaletten och fyll i bergsområdena **(bild 13)**.

4.3 Välj nu en mellangrå färg.

4.4 Markera med hjälp trollspöet **(bild 14)** grottområdet **(bild 15)**.

4.5 Välj under ”Redigeringsmenyn” kommandot **”Ramlinje”.**

4.6 En ny ruta dyker upp **(bild 16)**. Välj bredd 16 pixlar och placering utsida.
Tryck sedan på **”OK”**. Nu skall berget vara färgat och bilden se ut såhär **(bild 17)**.

4.7 Spara (se punkt 2.9)

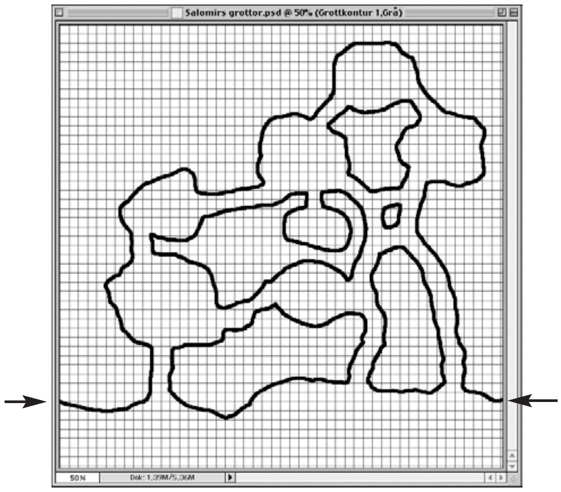


Bild 11: ”Grottkontur”
OBS! Att grottkonturerna går ända till kanterna.

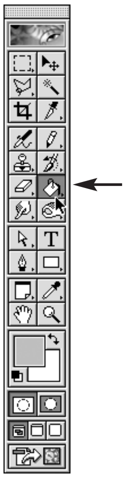


Bild 12:
”Färgpyts”

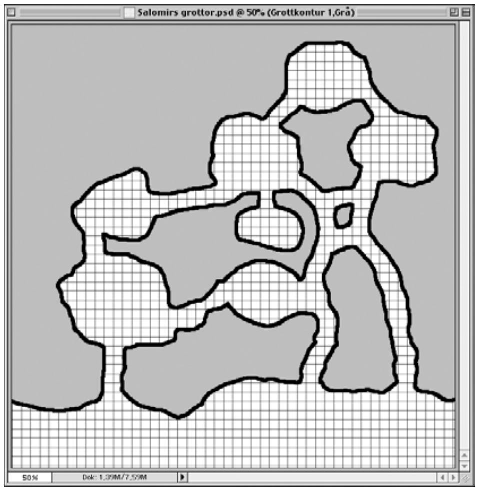


Bild 13: ”Färgat berg”

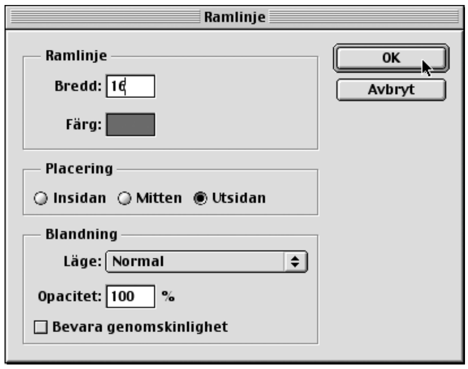


Bild 16: ”Ramlinjesmeny”



Bild 14:
”Trolspö”

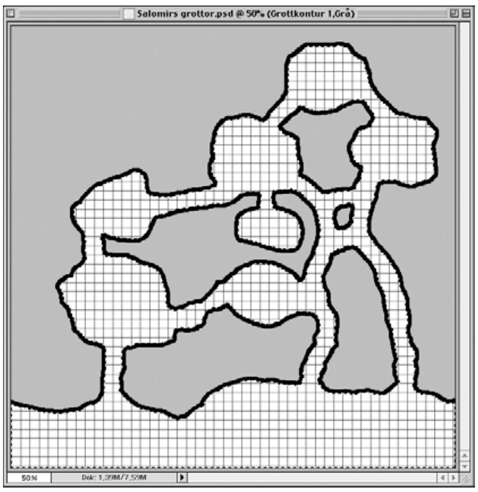


Bild 15: ”Markerad grotta”

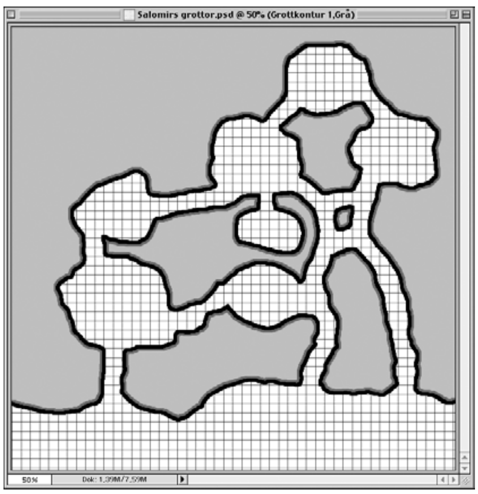


Bild 17: ”Färdig dubbelkontur och färgat berg”

5.0 Placera ut möbler och varelser.

5.1 Nu kan kartan vara klar om du vill. Gå då till punkten 6. Om du däremot vill ha möbler och varelser utplacerade i din grotta fortsätter du här. Om du inte har laddat ner de föremål jag skapat så är det dags att göra det nu. Om du tycker att de är fula eller inte passar in i din grotta kan du lätt rita egna.

5.2 Öppna ”objekt1.jpg” i photoshop **(bild 18)**

5.3 Gör en markering runt det objekt som du vill ha till din karta.
Jag väljer hörnskåpet.

5.4 Gå nu under menyn **”Bild”** och välj kommandot **”Beskär” .** Nu skall det endast ditt objekt finnas kvar på dokumentet **(bild 19**).

5.5 Tag trollspöet (**bild 20)** från verktygspaletten och klicka på det vita området utanför ditt objektet och sedan under menyn **”Markering”** och kommandot **”Omvänd”**. Nu skall ditt objekt vara markerat **(bild 21).**

5.6 Klipp nu ut objektet med kommandot **”Klipp ut”** som finns i redigeringsmenyn.

5.7 Gå tillbaka till din karta och klistra in objektet med kommandot **”Klistra in”**.
Nu skall ditt objekt finnas i ett eget lager på kartan. Du kan nu flytta, förminska, förstora, rotera objektet så att den passar in i din karta.
Nu är det bara att repetera punkterna 5.2-5.7 tills du blir helt nöjd.
OBS! Att det kan bli många lager. Detta göra bilden tyngre. Slå ihop några lager så är det lättare att hantera bilden.

5.8 Spara (se punkt 2.9)

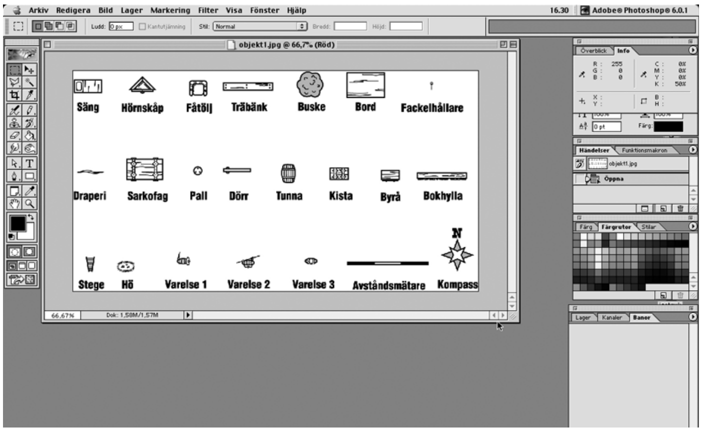


Bild 18: ”Bilden objekt1.jpg”

6.0 Rumsnummer & annat

6.1 Välj svart färg.

6.2 Fyll i de rumsnummer på de rum som du tycker du behöver beskriva med hjälp av typsnitts-verktyget i verktygspaletten.

6.3 Sätt ut kompass och avståndsmätare. Skriv på avståndsmätaren hur mycket en eller flera rutor representerar.
Jag gör en klassiker och placerar norr uppåt på kartan. Jag sätter också ut avståndsmätaren.
I mitt fall motsvarar 3 rutor 2 meter.
Du kan se mitt slutresultat på sidan 5.

6.4 Spara (se punkt 2.9)

7.0 Filformat för andra program

7.1 För att kunna använda bilden i andra program måste du spara det i rätt format.
Välj **”Spara kopia”** under arkivmenyn och spara bilden i ett lämpligt format.
TIFF-format fungerar i de flesta andra program.
Själv föredrar jag EPS-format.
JPG-format kan användas i nödfall, liksom PICT-format.
Genom kommandot **”Spara kopia”** har du två filer av kartan. En du kan ändra på och en du kan montera in i andra program.

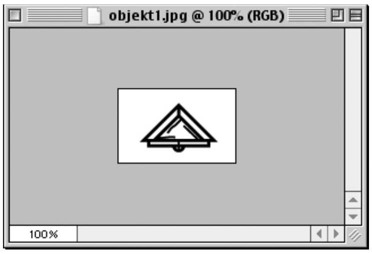


Bild 19: ”Beskuret hörnskåp”

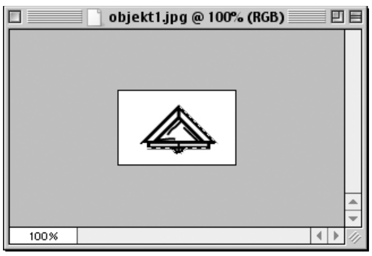


Bild 19: ”Markerat hörnskåp”



Bild 20: ”Trollspöet”

Slutord

Nu har du fått grunderna hur man snab3bt och lätt gör en grottkarta. Det skall nu också vara lätt för dig att ändra och experimentera med egna idéer.

Har du problem, frågor eller synpunkter så hör av er till mig så skall göra mitt bästa för att hjälpa er.
Min e-post adress är: jorgen@reklamjournalen.se

Till sist vill jag önska lycka till och skicka mig gärna era kartor så jag får se hur ni har gjort dem. Kanske har ni tänkt på saker som jag inte har tänkt på. Lika bra som jag kan lära ut kan jag lära från er.

Jörgen Karlsson

Salomirs grottor med beskrivning

Jag har placerat ut mina föremål och skall nu förklara varför. Jag väljer att inte placera ut några varelser eftersom att jag vill att de skall kunna röra sig fritt i grottorna och är eventuellt inte ens där.

1. Ingångarna

Salomir är en smart ledare. Han har låtit placera stora buskar framför ingångarna och för att dölja dem ytterligare har Salomir placerat ett kamoflagefärgat draperi framför varje ingång.

2. Vaktrum

Här huserar oftast 3-4 av Salomirs troll. Ofta spelar de olika spel runt bordet.

3. Förråd

I detta rum finns tre tunnor. I tunnorna finns det ett välsmakande vin som Salomir brukar dricka vid sina måltider.

4. Vakt

Här står det oftast 2-3 troll på vakt.

5. Matsalen

En stor matsal med ett bord och pallar. Här äter Salomir och trollen sina måltider.

6. Sovrummet

Här sover trollen på små halmhögar. Observera att i detta rum finns det inga fackelhållare så rummet är helt mörkt.

7. Sovrummet

Här sover Salomirs tre mänskliga legosoldater.

8. Salomirs kammare

Detta rum är alltid låst och det är Salomir som har nyckeln. I en kista har Salomir sina skatter och i det låsta hörnskåpet finns Salomirs formelsamling.

9. Sarkofagen

I detta mörka rum som finns bakom en låst dörr (Salomir har nyckeln) finns en stor sarkofag.
I sarkfagen ligger det en död mäktig trollkarl. Salomir tänker återuppväcke denna trollkarl och med hjälp av honom ta makten i landet.

